### Sistemas Distribuídos

#### **Relatório Final:**

Sistema de Gestão de Jogos AdvanceWars Distribuídos

#### **Docentes:**

Rui S. Moreira & Ivo Pereira

@ FCT/UFP

Alunos:

Bruno Bessa 41094

Miguel Correia 41116

Junho 2023

# Índice

Arquitetura	. 3
Diagramas	. 4
Diagrama de Classes	. 4
Diagrama de Sequência	. 5
Implementação Efetuada	. 6
Repositório Github	. 7

#### Arquitetura

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um sistema para gerir a criação e a execução de vários jogos multijogador distribuídos semelhantes ao tradicional AdvanceWars.

#### Quanto à sua arquitetura:

#### Lado Servidor:

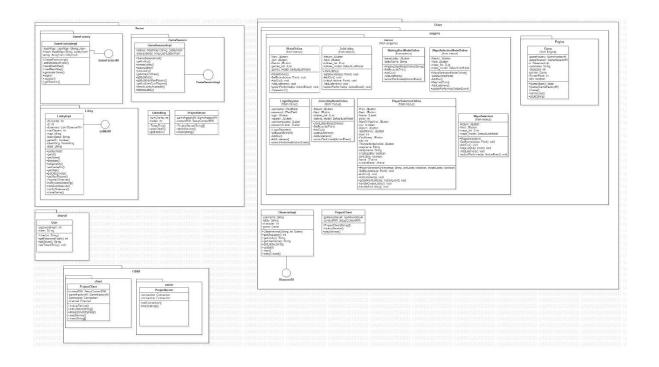
- 1. GameFactory: Padrão de projeto responsável pela autenticação via JWT dos jogadores e pelo fornecimento de uma GameSession para os respetivos jogadores. Alem disso, guarda os dados de autenticação num hashmap na qual seguidamente armazena no ficheiro "Users.txt".
- **2.** GameSession: Componente que gerencia a entrada de jogadores e a criação de sessões de jogo, permitindo que os jogadores se juntem a um jogo existente ou criem um novo jogo.
- 3. Lobby: Classe responsável pela atualização do estado do jogo.
- **4.** TokenRing: Implementação de um algoritmo usado para garantir a comunicação ordenada e justa entre os participantes de um jogo a decorrer.
- **5.** ProjectServer: Servidor central que coordena e gerencia o sistema de projeto, processando as solicitações dos clientes e mantendo o estado global do projeto.

#### **Lado Cliente:**

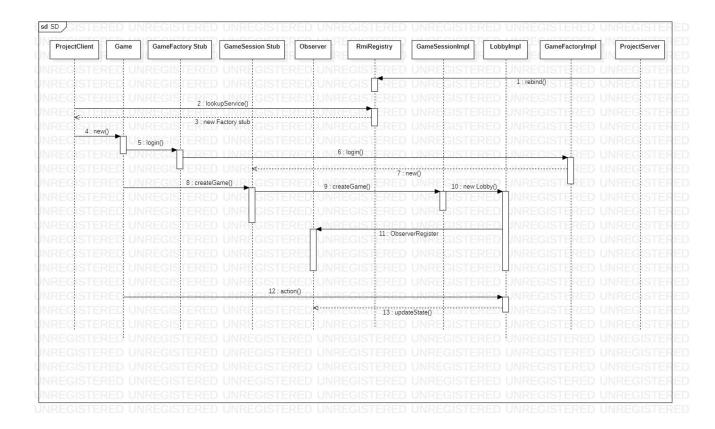
- **6.** Observer: Padrão que permite a notificação automática de objetos interessados sobre as mudanças de estado ocorridas em outros objetos.
- **7.** ProjectClient: Cliente de um sistema de projeto, responsável pela interação com o servidor e envio de comandos ou solicitações relacionadas ao projeto.

### Diagramas

### Diagrama de Classes



### Diagrama de Sequência



O programa usado para fazer os diagramas foi o StarUML.

## Implementação Efetuada

- [R1] Implementado
- [R2] Implementado
- [R3] RMI completo, RabbitMQ incompleto falta ler as queues.
- [R4] Não implementado.
- [R5] Não implementado.
- [R6] Implementado.

## Repositório Github:

miguel33177/SD1 (github.com)